PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENDIDIK INDONESIA

GURU CYBORG

Menguasai AI untuk Mendidik Manusia Seutuhnya

Dari Kecemasan **Para Guru** menuju Kelas yang Manusiawi — **11 Bab** Panduan, **Prompt Siap Pakai**, dan **Etika Kelas Digital**

- 11 BAB PANDUAN PRAKTIS
- PROMPT SIAP PAKAI
- ETIKA & PRIVASI
- FOKUS PADA MANUSIA

> *"AI bukan untuk menggantikan guru, tetapi untuk membebaskan guru agar bisa menjadi lebih manusiawi.*

ISPARMO

SERI LITERASI AI UNTUK PENDIDIK

PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENDIDIK INDONESIA

GURU CYBORG

Menguasai AI untuk Mendidik Manusia Seutuhnya

ISPARMO

GURU CYBORG

Menguasai AI untuk Mendidik Manusia Seutuhnya

Cetakan Pertama, 2026

Diterbitkan oleh Komunitas AI untuk Semua — Seri Literasi AI untuk Pendidik

Tangerang, Indonesia

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun — cetak, elektronik, fotokopi, rekaman, atau lainnya — tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali untuk kutipan singkat dalam ulasan.

Desain sampul & tata letak: Tim Komunitas AI untuk Semua (KAIS)

Ukuran buku: B5 (176 × 250 mm)

PRAKATA

Memimpin Transformasi Pendidikan di Era Kecerdasan Buatan

Pendidikan bukanlah entitas yang statis; ia adalah organisme hidup yang terus berevolusi seiring dengan perkembangan zaman. Sebagai pendidik dan pemimpin, tugas utama kita bukanlah sekadar mengelola administrasi, melainkan memastikan bahwa sekolah tetap menjadi mercusuar relevansi bagi generasi yang akan datang.

Buku Guru Cyborg hadir bukan sebagai panduan teknis belaka, melainkan sebuah peta jalan bagi para pemimpin sekolah dan praktisi pendidikan untuk menavigasi perubahan. Kita hidup di era dimana kecerdasan buatan (AI) telah menjadi bagian dari ekosistem kerja. Bagi sebagian, ini adalah tantangan; bagi pemimpin yang visioner, ini adalah katalisator untuk mempercepat inovasi kurikulum dan meningkatkan efisiensi manajerial.

Buku ini disusun dengan kesadaran penuh bahwa teknologi hanyalah alat. Inti dari pendidikan tetaplah interaksi manusia—hubungan guru dan siswa, bimbingan, keteladanan, dan pembentukan karakter.

AI hadir untuk mengambil alih tugas-tugas administratif yang repetitif, membebaskan waktu tenaga pendidik untuk kembali ke tugas yang paling sakral: mendidik manusia seutuhnya.

Seluruh isi buku ini—yang terbagi ke dalam sebelas bab sistematis—dirancang untuk membantu institusi pendidikan mengintegrasikan AI dengan bijak. Mulai dari membangun literasi dasar, merancang asesmen yang otentik, hingga mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran sains (bagi madrasah), setiap bab memberikan kerangka kerja yang aplikatif. Kami memaparkan metode Prompting bukan sebagai cara untuk menggantikan kreativitas, melainkan sebagai 'bahasa komando' untuk memperkuat kapasitas guru dalam merancang modul ajar yang berdiferensiasi dan berfokus pada kebutuhan unik setiap siswa.

Tujuan akhir dari Guru Cyborg adalah memberdayakan tenaga pendidik untuk menjadi 'komandan' di kelas mereka sendiri. Dengan menguasai teknologi ini, sekolah tidak lagi terjebak dalam disrupsi, melainkan memimpin jalannya. Kita ingin membangun budaya

sekolah di mana guru yang berkolaborasi dengan AI adalah standar baru, bukan pengecualian.

Selamat membaca. Mari kita gunakan teknologi untuk memperkuat martabat profesi pendidik, mempermudah jalan bagi siswa, dan memastikan bahwa sekolah kita tetap menjadi tempat di mana kecerdasan manusia dan inovasi digital berpadu menciptakan masa depan yang lebih bermakna.

— **ISPARMO**

Untuk Siapa Buku Ini?

- Guru yang baru mencoba AI
- Guru yang sudah memakai ChatGPT/Gemini tetapi hasilnya masih umum
- Koordinator kurikulum/kepala sekolah
- Pendidik madrasah

Cara Pakai Buku Ini dalam 15 Menit

Bagian ini adalah tambahan baru agar Anda bisa langsung menemukan bagian paling relevan tanpa membaca seluruh buku dari awal.

- Setiap bab kini dibuka dengan kotak "Ringkasan Cepat" — tujuan, kapan dipakai, hasil, dan jenjang yang cocok.
- Setiap prompt siap pakai diberi label jenjang: [PAUD/TK] [SD] [SMP] [SMA] [Madrasah] [Semua Jenjang] agar Anda tidak perlu menebak kecocokannya.
- Jika Anda baru pertama kali mencoba AI, mulai dari Bab 1–3, lalu langsung praktik di Bab 4 atau 5.

- Jika Anda sudah pernah memakai ChatGPT/Gemini, lompat langsung ke Bab 4–7 untuk kumpulan prompt siap pakai.
- Jika Anda mengelola kebijakan sekolah tentang AI, prioritaskan Bab 8 (Etika & Privasi) dan Bab 9 (Kurikulum).
- Gunakan Bab 10 sebagai rencana aksi 7 hari — cukup 5–15 menit per hari untuk mulai mempraktikkan isi buku ini.

DAFTAR ISI

PRAKATA 3
Untuk Siapa Buku Ini? 6
Cara Pakai Buku Ini dalam 15 Menit 6
DAFTAR ISI 7
BAB 1 11
Alarm Palsu atau Sirene Nyata? Menghadapi Badai AI di Sekolah 11
1.1 FOMO Digital: Mengapa Semua Orang 11
1.2 Sejarah Singkat: Dari Komputer Seukuran Kamar 16
1.3 Berdamai dengan Rasa Takut 18
BAB 2 22
Membongkar Mesin: Bagaimana "Otak" AI Sebenarnya Bekerja? 22
2.1 Analogi Kalkulator Kata: AI Bukan Dukun 23
2.2 Mengenal Jenis-Jenis AI 24
2.3 Batasan dan Ilusi: Memahami Mengapa AI Bisa "Halu" 25
BAB 3 27
Bahasa Komando: Menguasai Formula Prompt CRAFT 28
3.1 Mengapa Prompting Itu Seni 28
3.2 Bedah Formula CRAFT 30
3.3 Latihan: Mengubah Prompt 'Seadanya' 31
BAB 4 41
Amunisi Persiapan Mengajar (Plan & Prep) 42
4.1 Merancang Modul Ajar dan RPP 43
4.2 Membuat Bahan Bacaan Sesuai Level Kemampuan 45
4.3 Menavigasi PAUD, TK, & Raudhatul Athfal (RA) 46

4.4 Menyusun Slide Presentasi yang Menarik 48
4.5 Lompatan 2026: Otomatisasi Pembuatan Slide Presentasi menggunakan Gemini Notebook 51
4.6 Madrasah Merdeka 55
BAB 5 60
Evaluasi Kilat dan Feedback Akurat (Assessment) 60
5.1 Generator Soal Ujian dan Rubrik Penilaian [SMA] 61
5.2 Memberikan Feedback Personal Berskala Besar [SMP] 63
5.3 Menganalisis Tren Nilai Kelas 64
BAB 6 67
Pendampingan Siswa dan Riset Pintar 67
6.1 Mengubah AI Menjadi Partner Debat Socrates 68
6.2 Meringkas Jurnal Ilmiah Tebal 73
6.3 Benteng Anti-Halusinasi 75
6.4 Jembatan Bahasa: Menerjemahkan dan Melokalkan 76
BAB 7 79
Proyek Kreatif dan Administrasi Anti-Pusing 79
7.1 Mendesain Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) 80
7.2 Menulis Korespondensi Sekolah 84
7.3 Membuat Aset Gambar Pembelajaran Unik 86
7.4 Studio Multimedia: Infografis & Video 89
BAB 8 91
Menavigasi Etika, Plagiarisme, dan Privasi 91
8.1 Mengapa Detektor AI Bukan Solusi 92
8.2 Mendesain Tugas yang "Kebal AI" 93
8.3 Hukum Utama Privasi Data: Apa yang Boleh dan Tidak Boleh Dimasukkan ke AI 96

BAB 9 98
Kurikulum Masa Depan: Mendidik Manusia yang Mengarahkan Mesin 99
9.1 Keterampilan yang Tidak Bisa Dikodekan 100
9.2 Integrasi AI dalam Kurikulum 101
9.3 Kolaborasi Sempurna: Menjadi Pendidik "Cyborg" 103
BAB 10 107
Langkah Pertama di Hari Senin 107
10.1 Rencana Aksi 7 Hari 108
10.2 Membangun Komunitas Pendidik AI 110
10.3 Surat Terbuka untuk Komandan Kelas 111
BAB 11 113
Asisten Riset Bersumber 114
11.1 Melompat ke Era "Source-Grounding" 114
11.2 Fitur 1: Pembuatan Panduan Belajar 116
11.3 Fitur 2: Membuat Ringkasan Audio 124
11.4 Fitur 3: Membuat Materi Pembelajaran Visual 128
11.5 Fitur 4: Membuat Slide Presentasi Keren 137
11.6 Fitur 5: Membuat Peta Pikiran (Mind Map) 141
11.7 Protokol Keamanan & Kurasi Dokumen 144
Lampiran 148
Lembar Kerja & Bank Prompt Kosong 148
Template Prompt CRAFT Kosong 148
Checklist Sebelum Mengirim Prompt 148
Lembar Refleksi Mingguan (Bab 10) 150
Bank PROMPT 151
A. JENJANG PAUD, TK, RA & SD 151

B. JENJANG SMP 157
C. JENJANG SMA 163
D. SEKOLAH BERBASIS ISLAM & MADRASAH 167
Tanya Jawab Singkat (FAQ) 174
Glosarium Istilah AI untuk Guru 177
Tentang Penulis 179
DAFTAR PUSTAKA 181

BAB 1

Alarm Palsu atau Sirene Nyata? Menghadapi Badai AI di Sekolah

⚡ Ringkasan Cepat Bab

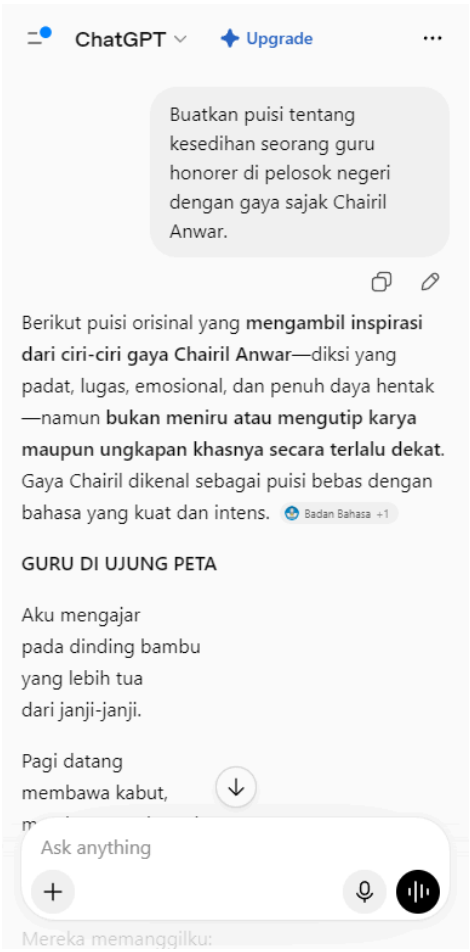
- **Tujuan:** Menenangkan kecemasan awal guru terhadap AI generatif.
- **Kapan dipakai:** Saat Anda merasa cemas, skeptis, atau baru mendengar heboh AI di kantor guru.
- **Hasil yang didapat:** Anda memahami bahwa AI adalah alat, bukan ancaman terhadap profesi guru.
- **Cocok untuk jenjang:** Semua jenjang, terutama guru pemula AI.

1.1 FOMO Digital: Mengapa Semua Orang Mendadak Bicara AI?

Senin pagi di pertengahan November 2022, kantor guru di hampir seluruh sekolah di Indonesia mendadak riuh. Bukan karena pengumuman kenaikan gaji, bukan pula karena aturan seragam baru dari kementerian. Kehebohan itu bersumber dari sebuah layar ponsel pintar yang digilir dari satu meja ke meja lain — sebuah

situs web sederhana dengan kolom ketik di bagian bawahnya.

"Coba ketik ini, Bu," bisik seorang guru muda kepada rekan seniornya. *Buatkan puisi tentang kesedihan seorang guru honorer di pelosok negeri dengan gaya sajak Chairil Anwar.* Dalam hitungan tiga detik, layar itu memuntahkan bait-bait puisi yang menyayat hati. Guru senior itu terpaku. Di grup WhatsApp sekolah, tautan-tautan berita mulai bergemuruh: "Kiamat Profesi Guru Sudah Dekat", "Robot Pintar Siap Gantikan Peran Pendidik".



Gambar 1: Tampilan ChatGPT pada handphone

Seketika, alarm kebakaran mental berbunyi di lorong-lorong sekolah kita. Anehnya, tidak ada asap yang terlihat. Namun kecemasan itu nyata — inilah yang kita sebut FOMO (*Fear of Missing Out*) Digital: rasa takut ekstrem tertinggal oleh kereta teknologi, bercampur rasa asing dan curiga setiap kali melihat siswa menatap layar ponsel di bawah kolong meja.

Di dunia teknologi, ada hukum alam yang selalu berulang: Siklus Sensasi (*Hype vs. Reality*).

- **Sisi Sensasi (Hype):** Media menggambarkan AI seperti robot bernyawa dalam film fiksi ilmiah — memiliki kesadaran sendiri, tahu segalanya, siap mengambil alih ruang kelas Anda.
- **Sisi Kenyataan (Reality):** AI hanyalah sistem pengenal pola raksasa. Ia tidak memiliki jiwa, tidak paham arti kata-kata yang diputuskannya. Bayangkan ia seperti "Asisten Magang Super Cepat" — lihai merangkum dan membuat draf dalam hitungan detik, tetapi bodoh dalam memahami konteks emosi manusia. Ia butuh Anda sebagai mandor yang mengarahkannya.

Untuk melihat perbedaan antara kepanikan buta dan ketangkasan taktis, mari kita tengok dua ruang kelas yang bersebelahan ini:

Tabel 1. Perbandingan Sekolah Panik dengan Sekolah Taktis

Sekolah A — Kepanikan Buta	**Sekolah B — Ketangkasan Taktis**
Kepala sekolah memblokir Wi-Fi ke situs AI dan membeli aplikasi pendeteksi plagiarisme mahal. Guru berubah menjadi polisi curiga; siswa tetap memakai AI sembunyi-sembunyi di rumah. Larangan gagal total.	Bu Yeni, guru bahasa, justru meminta siswa membuat draf esai dengan AI di kelas — lalu tugas mereka adalah menyunting: mencari data yang tidak akurat, menambahkan opini pribadi yang tak mungkin diketahui mesin.

Di Kelas B, teknologi tidak lagi menjadi hantu yang menakutkan, melainkan batu pijakan untuk melatih cara berpikir kritis siswa.

1.2 Sejarah Singkat: Dari Komputer Seukuran Kamar hingga AI di Saku Celana

Dunia pendidikan sesungguhnya adalah lembaga yang paling hobi panik setiap kali ada teknologi baru lahir untuk mempermudah kerja otak manusia. Namun uniknya, kita selalu selamat, bahkan keluar sebagai pemenang.

Tabel 2. Sejarah Perkembangan Teknologi Kalkulator hingga AI

Era	Ketakutan Saat Itu	Kenyataan Hari Ini
1970-an — Kalkulator	"Anak-anak akan bodoh, tidak bisa berhitung lagi!"	Kalkulator ada di setiap ponsel. Fokus bergeser ke logika pemecahan masalah, bukan hitungan mekanis.
2000-an — Google & Wikipedia	"Perpustakaan akan mati,	Peran guru naik kelas: dari penyuplai data

	siswa malas membaca!"	menjadi pembimbing yang mengajarkan cara membedakan fakta dan hoaks.
Sekarang — Generative AI	"Guru akan digantikan sepenuhnya!"	Evolusi alami dari internet yang sudah kita pakai — fokus bergeser ke pemikiran kritis dan penyuntingan.

Jika dulu Google bekerja seperti pustakawan ramah — memberi setumpuk tautan dan menyuruh kita mencari sendiri — maka AI hari ini bekerja seperti asisten yang membacakan isi buku-buku itu, merangkumnya, lalu menuliskannya kembali dalam bahasa yang santai.

Pola Sejarah

Setiap kali teknologi mempermudah tugas kognitif yang sifatnya hafalan dan teknis rutin, tugas kemanusiaan gurulah yang naik kelas ke tingkat yang lebih mulia.

1.3 Berdamai dengan Rasa Takut: Memahami Ke Mana Arah Peran Guru Bergeser

Ketakutan terbesar yang sering dibisikkan di sudut ruang kelas: "Apakah saya akan kehilangan pekerjaan?" Jawaban jujurnya begini: seperti banyak profesi lain di era teknologi, tugas-tugas rutin dan administratif pada peran guru akan terus diambil alih mesin — itu sudah terjadi. Tetapi inti dari profesi guru, yaitu mendampingi manusia untuk tumbuh, adalah sesuatu yang sampai hari ini belum bisa ditiru mesin manapun, dan itulah yang membuat guru yang mau beradaptasi tetap sangat dibutuhkan.

Al bisa menganalisis jutaan buku teks dalam sekejap, tetapi ia tidak memiliki jiwa. la tidak tahu rasanya patah hati, tidak paham perjuangan seorang anak yang berjalan kaki lima kilometer ke sekolah, dan tidak memiliki kapasitas untuk peduli.

Tabel 3. Perbandingan Tugas yang bisa dikerjakan AI dengan Guru

Bisa Dikerjakan AI (Tugas Rutin)	**Hanya Bisa oleh Guru (Sentuhan Manusiawi)**
• Menulis draf RPP/modul ajar • Membuat variasi soal • Mengoreksi pilihan ganda • Menyusun rangkuman materi	• Membaca raut wajah siswa yang cemas • Memberi dukungan saat sedih • Menanamkan kejujuran & sopan santun • Menjadi teladan hidup (*Uswatun Hasanah*)

Bayangkan seorang siswa, sebut saja bernama Doni, kepalanya tertunduk di meja karena mendengar orang tuanya bertengkar semalam. AI tidak akan pernah bisa melihat bahunya yang berguncang, apalagi menepuk pundaknya dan berbisik, "Doni, setelah kelas selesai, mengobrol dengan Ibu di kantor guru ya. Ibu punya teh manis hangat untukmu."

Siswa tidak akan pernah terinspirasi hidupnya oleh instruksi dingin dari sebuah layar. Mereka terinspirasi oleh binar mata Anda saat menceritakan kisah perjuangan, dan senyuman tulus Anda setiap pagi. Karena itu, mari kita ubah formula berpikir kita — persaingan "Guru lawan AI" itu salah alamat. Formula yang benar adalah:

Formula Masa Depan

Guru yang Menggunakan AI > Guru yang Menolak AI. Bayangkan AI bukan pengganti kemudi mobil Anda, melainkan mesin turbo tambahan di bawah kap. Anda tetap memegang setir, menentukan arah, dan menginjak rem saat berbahaya.

Dengan mendelegasikan sebagian beban administratif kepada AI, kita akhirnya memiliki sisa waktu yang berharga untuk melakukan hal paling sakral dalam profesi ini: menatap mata anak didik kita, mendengar keluh kesah mereka, dan mendidik karakter mereka.

⚡ RINGKASAN BAB

- Kehadiran AI generatif akhir 2022 memicu gelombang kecemasan massal (FOMO Digital) di kalangan pendidik.

- AI bukan robot bernyawa, melainkan alat pembuat draf super cepat yang membutuhkan manusia sebagai pengarah.
- Pendidikan selalu selamat dari disrupsi teknologi serupa di masa lalu — kalkulator, lalu Google — dan setiap kali berujung pada peran guru yang lebih tinggi.
- Empati, kehangatan, dan pendidikan karakter adalah wilayah sakral milik manusia yang belum dapat digantikan secara utuh oleh sistem AI, terutama dalam relasi,
- penilaian situasional, keteladanan, dan tanggung jawab moral
- Kunci era baru ini: adopsi pola pikir "Guru Cyborg" — delegasikan tugas administratif berulang kepada AI agar tersisa lebih banyak waktu untuk mendidik manusia seutuhnya.

BAB 2

Membongkar Mesin: Bagaimana "Otak" AI Sebenarnya Bekerja?

⚡ Ringkasan Cepat Bab

- **Tujuan:** Memahami cara kerja dasar AI generatif tanpa istilah teknis.
- **Kapan dipakai:** Sebelum mulai menggunakan AI, agar tahu batasan dan risikonya.
- **Hasil yang didapat:** Anda mengenal 4 jenis AI dan Protokol 3S untuk memeriksa hasil AI.
- **Cocok untuk jenjang:** Semua jenjang.

Bayangkan Anda duduk di kantor guru, menikmati teh hangat, lalu mendengar rekan berbisik ngeri: "Katanya sekarang ada teknologi yang bisa berpikir sendiri seperti manusia. Jangan-jangan kita semua digantikan!" Wajar jika Anda cemas. Namun mari kita buka "kap mesin" teknologi ini bersama-sama — Anda akan melihat tidak ada sihir, tidak ada pikiran sadar, dan tentu tidak ada "dukun digital" di dalamnya.

2.1 Analogi Kalkulator Kata: AI Bukan Dukun, Hanya Penebak Pola yang Jenius

Ketika Anda mengetik pesan di WhatsApp, misalnya "Saya sedang di...", ponsel Anda memunculkan pilihan kata seperti "...jalan" atau "...sekolah". Bagaimana ponsel Anda bisa tahu? Ia hanya mengingat kebiasaan mengetik Anda sebelumnya.

Secara sederhana, AI yang biasa kita gunakan — ChatGPT, Gemini, Claude — adalah versi raksasa dari fitur penebak kata di ponsel Anda tersebut. Para ahli menyebutnya *Large Language Model* (LLM); mari kita terjemahkan saja sebagai "Mesin Penebak Kata Raksasa".

Jika ponsel Anda hanya belajar dari ketikan Anda yang terbatas, Mesin Penebak Kata Raksasa ini belajar dari hampir seluruh tulisan yang pernah dibuat manusia di internet — miliaran buku digital, artikel, ensiklopedia, forum publik. Proses ini disebut *data training*. AI mendeteksi bahwa setelah "Ibu kota Indonesia adalah...", kemungkinan besar kata berikutnya adalah "Jakarta" — bukan karena ia tahu di mana Jakarta berada, tetapi karena polanya cocok secara matematis.

Analogi Kalkulator Kata

Jika kalkulator biasa memprediksi hasil angka 5 + 5 = 10, maka AI adalah kalkulator untuk kata-kata: kita masukkan kalimat tanya, ia menghitung kata demi kata yang paling logis berdasarkan miliaran data yang sudah dipelajarinya.

2.2 Mengenal Jenis-Jenis AI: Dari Pengolah Kata hingga Pelukis Digital

Sebagai pendidik, Anda hanya perlu mengenal empat "keluarga besar" AI yang paling berguna untuk tugas sehari-hari. Kabar baiknya: Sebagian besar tersedia dalam versi gratis atau akses terbatas; fitur, kuota, dan ketersediaan dapat berubah. dan bisa diakses lewat browser biasa tanpa komputer berspesifikasi tinggi.

Tabel 4. Berbagai AI untuk Beragam Keperluan

Keluarga AI	Fungsi	Contoh Alat
Si Pengolah Kata (LLM)	Membuat soal, RPP, teks, ide	ChatGPT, Google Gemini, Claude, Meta AI

Si Pelukis Digital (Visual)	Gambar ilustrasi, poster	ChatGPT, Gemini, Microsoft Copilot, Meta AI
Si Asisten Produktivitas	Meringkas dokumen, membuat slide	Gemini Notebook (NotebookLM), Claude, ChatGPT
Si Penerjemah & Suara	Ubah suara ke teks & sebaliknya	Google Translate, dikte suara Google Docs

2.3 Batasan dan Ilusi: Memahami Mengapa AI Bisa "Halu"

Mengapa kita tidak boleh percaya 100% pada hasil pekerjaan AI? Ada satu kelemahan terbesar yang disebut "Halusinasi" — sederhananya, AI bisa mengarang bebas dan berbohong dengan sangat meyakinkan.

Prioritas utama AI adalah menghasilkan kalimat yang terdengar luwes dan meyakinkan secara tata bahasa,

bukan memastikan fakta di dalamnya benar. Jika ditanya sesuatu yang tidak ia ketahui, alih-alih menjawab "saya tidak tahu", AI sering memaksakan diri menebak kata yang "kelihatan masuk akal" — misalnya mengarang judul dan penulis buku referensi yang sebenarnya tidak pernah ada.

🛡️ Protokol Penyelamat 3S: Filter Aman Guru

- **S-aring:** Jangan langsung salin-tempel. Baca ulang kata demi kata dengan insting guru Anda yang tajam.
- **S-ilang:** Lakukan pemeriksaan silang — cocokkan tahun, data, atau rumus dengan buku paket atau pencarian singkat di Google.
- **S-orot:** Tanya balik ke AI, "Apakah kamu yakin? Tunjukkan sumbernya." Sering kali AI akan meminta maaf dan memperbaiki jawabannya.

Pesan Kunci

AI adalah asisten magang yang sangat rajin namun kurang berpengalaman. Ia tetap membutuhkan Anda sebagai atasan yang memeriksa hasil kerjanya sebelum diserahkan kepada siswa.

⚡ RINGKASAN BAB

- AI bukan otak yang berpikir — ia adalah Kalkulator Kata yang menebak kata berikutnya berdasarkan pola tulisan di internet.
- Ada empat keluarga besar AI untuk kebutuhan sekolah: pengolah kata, pelukis digital, asisten produktivitas, dan pengubah suara — semuanya tersedia gratis.
- AI bisa "berhalusinasi" — mengarang fakta dengan sangat meyakinkan.
- Selalu terapkan Protokol 3S (Saring, Silang, Sorot) sebelum membagikan dokumen buatan AI kepada murid.

BAB 3

Bahasa Komando: Menguasai Formula Prompt CRAFT

⚡ Ringkasan Cepat Bab

- **Tujuan:** Menguasai formula CRAFT untuk menyusun instruksi/perintah kepada AI (prompt) berkualitas tinggi.
- **Kapan dipakai:** Setiap kali Anda ingin hasil AI yang spesifik, bukan jawaban umum.
- **Hasil yang didapat:** Anda bisa menyusun prompt CRAFT sendiri untuk topik apa pun.
- **Cocok untuk jenjang:** Semua jenjang, semua mata pelajaran.

3.1 Mengapa Prompting Itu Seni, Bukan Sekadar Mengetik Pertanyaan

Bayangkan seorang mahasiswa magang baru datang ke sekolah Anda. Ia cerdas dan mengetik cepat, namun belum mengenal karakter siswa Anda. Jika Anda hanya berkata, "Tolong buatkan materi tentang

penjajahan Belanda," ia akan menyerahkan teks tebal, kaku, dan langsung diambil dari ensiklopedia umum. la tidak salah — tapi hasilnya tidak bisa langsung Anda pakai.

Inilah yang terjadi ketika kita memperlakukan AI seperti Google. Cara kerja Google adalah pencocokan kata kunci — kita yang harus menyaring sendiri. AI bekerja berbeda: ia tidak hanya mencari, ia menciptakan. Berinteraksi dengan AI bukan lagi "bertanya", melainkan "memberikan instruksi" — yang di dunia teknologi disebut Prompt, atau sederhananya "Bahasa Komando".

Analogi Secangkir Kopi

Gaya Google: Anda berteriak "Kopi!" di kedai — pelayan bingung, menyodorkan kopi hitam pahit yang mungkin bukan selera Anda.

Gaya AI: Anda berkata pada barista pribadi, "Buatkan es kopi susu tidak terlalu manis, pakai susu almon, tambahkan vanila, sajikan di gelas plastik." Hasilnya: kopi yang sempurna, pas di lidah.

Tanpa arahan yang jelas, AI akan mengambil jalan pintas: memberi jawaban paling umum, paling aman,

dan sering membosankan. Sebaliknya, satu-dua menit menyusun perintah terstruktur bisa menghemat waktu kerja kita hingga berjam-jam. Di sinilah formula CRAFT menjadi penyelamat.

3.2 Bedah Formula CRAFT

Bayangkan CRAFT sebagai "resep lima bahan dasar" yang membuat masakan kita selalu lezat dan pas di lidah.

Tabel 5. Formula CRAFT untuk Prompt

Huruf	Arti	Fungsi & Contoh
C	Context (Konteks)	Latar belakang situasi: *"Saya mengajar di sekolah dengan fasilitas laboratorium yang sangat terbatas."*
R	Role (Peran)	Peran/persona yang ditiru AI: *"Bertindaklah sebagai guru biologi SMA yang*

		humoris dan senang beranalogi."
A	Audience (Audiens)	Siapa pembacanya: *"Untuk siswa kelas 3 SD usia 8–9 tahun."*
F	Format (Format)	Bentuk tampilan hasil: *"Tabel 3 kolom (No, Kegiatan, Alokasi Waktu)."*
T	Task (Tugas)	Perintah kerja inti: *"Buatkan 3 ide permainan kelas tanpa alat bantu."*

3.3 Latihan: Mengubah Prompt 'Seadanya' Menjadi 'Bintang Lima'

Kasus 1 — Ide Kegiatan Sejarah yang Membosankan [SMA]

Ibu Aminah, guru sejarah SMA, frustasi karena murid-muridnya selalu mengantuk saat membahas "Revolusi Industri".

Cara lama: "Buatkan ide kegiatan untuk pelajaran sejarah." — hasilnya sangat umum: membaca buku, menonton video, presentasi kelompok. Standar dan membosankan.

Prompt CRAFT — Siap Salin-Tempel [SMA]

> Saya guru sejarah kelas 11 SMA yang mengajar dengan Kurikulum Merdeka. Materi kami adalah "Revolusi Industri". Siswa saya sangat mudah bosan dan lebih menyukai aktivitas fisik (kinestetik) dan visual. Bertindaklah sebagai seorang ahli rancang permainan edukatif dan guru sejarah inovatif. Tolong rancang 3 ide kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, tanpa komputer di kelas, namun mampu mengasah berpikir kritis tentang dampak sosial Revolusi Industri. Sajikan dalam daftar 3 ide, masing-masing dengan: (a) nama kegiatan menarik, (b) langkah-langkah singkat, (c) alat sederhana yang dibutuhkan.

Hasilnya (dari ChatGPT) :

Berikut tiga ide kegiatan yang dirancang untuk siswa kelas XI SMA Kurikulum Merdeka dengan karakter yang aktif, kinestetik, dan visual. Seluruh kegiatan

berfokus pada analisis kritis terhadap dampak sosial Revolusi Industri, bukan sekadar menghafal fakta.

1. "Sidang Kota Industri: Siapa yang Diuntungkan?"

(a) Nama kegiatan: Sidang Kota Industri: Siapa yang Diuntungkan?

(b) Langkah-langkah singkat:

1. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan peran berbeda, misalnya:
   - Pemilik pabrik
   - Buruh pabrik
   - Petani yang pindah ke kota
   - Anak pekerja
   - Dokter kota
   - Anggota parlemen
2. Berikan kartu identitas yang berisi kondisi, tujuan, dan masalah setiap tokoh.
3. Guru mengajukan isu, misalnya:
   - "Apakah jam kerja harus dibatasi?"
   - "Apakah pekerja anak boleh dipekerjakan?"
4. Setiap kelompok berdiskusi selama beberapa menit lalu menyampaikan argumennya dalam sidang kelas.
5. Setelah debat selesai, siswa keluar dari perannya dan mendiskusikan:

- Siapa yang paling diuntungkan?
- Siapa yang paling dirugikan?
- Mengapa Revolusi Industri memunculkan konflik kepentingan?

(c) Alat sederhana yang dibutuhkan:

- Kartu peran
- Kertas untuk mencatat argumen
- Papan tulis/spidol

2. "Jejak Dampak: Galeri Hidup Revolusi Industri"

(a) Nama kegiatan: Jejak Dampak: Galeri Hidup Revolusi Industri

(b) Langkah-langkah singkat:

1. Tempel gambar atau ilustrasi di berbagai sudut kelas, misalnya:
   - Mesin uap
   - Pabrik
   - Permukiman kumuh
   - Kereta api
   - Pekerja anak
   - Asap pabrik
   - Demonstrasi buruh

2. Kelompok siswa bergerak dari satu "pos" ke pos lain (gallery walk).
3. Di setiap pos mereka menempelkan sticky note berisi:
   - Dampak positif
   - Dampak negatif
   - Pertanyaan kritis yang muncul
4. Setelah semua pos dikunjungi, tiap kelompok memilih satu gambar yang menurut mereka memiliki dampak sosial paling besar dan mempresentasikan alasannya.
5. Akhiri dengan membuat kesimpulan bersama bahwa satu inovasi dapat menghasilkan berbagai konsekuensi sosial.

(c) Alat sederhana yang dibutuhkan:

- Gambar yang dicetak
- Sticky notes/kertas kecil
- Selotip
- Spidol

3. "Rantai Sebab-Akibat: Domino Revolusi Industri"

(a) Nama kegiatan: Rantai Sebab-Akibat: Domino Revolusi Industri

(b) Langkah-langkah singkat:

1. Siapkan kartu berisi berbagai peristiwa atau kondisi, misalnya:
   - Penemuan mesin uap
   - Produksi meningkat
   - Urbanisasi
   - Jam kerja panjang
   - Muncul kelas buruh
   - Polusi
   - Serikat pekerja
   - Reformasi sosial
2. Sebarkan kartu secara acak kepada kelompok.
3. Tugas siswa adalah menyusun kartu menjadi rantai sebab-akibat di lantai atau meja.
4. Setiap kali meletakkan kartu, mereka wajib menjelaskan hubungan logisnya.
5. Guru kemudian menambahkan kartu "kejutan", misalnya:
   - "Pemerintah membuat undang-undang ketenagakerjaan."

- "Mesin baru menggantikan sebagian pekerja." Kelompok harus mengubah kembali rantai hubungan dan menjelaskan konsekuensinya.

6. Tutup dengan refleksi mengenai bagaimana satu perubahan teknologi dapat memicu perubahan sosial yang kompleks.

(c) Alat sederhana yang dibutuhkan:

- Kartu peristiwa
- Selotip atau tali (opsional untuk menghubungkan kartu)
- Kertas plano (opsional)

Ketiga kegiatan tersebut mengembangkan keterampilan yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, yaitu:

- **Berpikir kritis:** menganalisis sebab-akibat, membandingkan perspektif, dan mengevaluasi dampak sosial.
- **Kolaborasi:** berdiskusi, bernegosiasi, dan menyusun argumen bersama.
- **Komunikasi:** menyampaikan pendapat secara lisan dengan bukti yang relevan.

- **Kreativitas:** menyusun solusi, peta hubungan, dan interpretasi terhadap berbagai sudut pandang sejarah.

Catatan: hasil dari AI ini bisa berbeda-beda, bahkan walaupun sama-sama pakai ChatGPT.

Formula Modifikasi Cepat

> *"Saya guru [Mata Pelajaran] kelas [Jenjang]. Materi kami [Topik]. Karakter siswa saya [Kondisi Siswa]. Bertindaklah sebagai ahli perancang pembelajaran inovatif. Rancang 3 ide kegiatan menarik. Sajikan dalam [Format]."*

Kasus 2 — Materi IPA Terlalu Ilmiah untuk Kelas 5 SD [SD]

Pak Budi ingin dongeng pendek tentang "Dampak Perubahan Iklim" yang bisa dipahami seluruh kelas, termasuk siswa yang lambat membaca.

Prompt CRAFT — Siap Salin-Tempel [SD]

> Saya guru IPA kelas 5 SD. Kemampuan membaca siswa saya sangat beragam. Bertindaklah sebagai penulis cerita anak-anak bertema sains yang pandai menggunakan analogi sederhana. Jelaskan mengapa suhu

> Bumi semakin panas (pemanasan global) dengan bahasa lembut dan tidak menakut-nakuti anak. Sajikan dalam bentuk dongeng fabel (tokoh hewan) maksimal 4 paragraf. Sertakan 1 analogi tentang "Bumi yang kepanasan" dan 2 tindakan nyata yang bisa dilakukan anak usia 10 tahun di rumah.

Hasilnya adalah dongeng (Gemini):

"Pada suatu hari di Hutan Hijau, Bubu si Burung Hantu yang bijak sedang berkumpul bersama para penghuni hutan. Cici si Kelinci mengusap keringat di dahinya sambil mengeluh, "Bubu, kenapa ya akhir-akhir ini rasanya gerah sekali, padahal kita sedang berteduh di bawah pohon?" Bubu tersenyum lembut lalu menjelaskan bahwa Bunda Bumi sedang mengalami pemanasan global.

Bubu mengajak teman-temannya membayangkan Bunda Bumi yang sedang memakai selimut. ***"Matahari memang memberikan panas yang hangat untuk Bumi,"*** *ujar Bubu dengan suara tenang.* ***"Normalnya, Bumi memakai selimut tipis agar suhunya pas dan nyaman. Tapi sekarang, asap dari pabrik, kendaraan, dan sampah membuat selimut Bumi***

makin tebal. Karena selimutnya ketebalan, panas dari Matahari yang seharusnya keluar jadi terperangkap di dalam, persis seperti kalian yang tertutup selimut tebal di siang bolong!"

"Kasihan Bunda Bumi! Apakah kita bisa membantunya agar tidak kepanasan lagi?" tanya Cici khawatir. Bubu mengangguk mantap, "Tentu saja! Kita semua bisa jadi pahlawan cilik untuk Bunda Bumi dengan cara-cara sederhana dari rumah."

Bubu pun memberikan dua langkah mudah yang bisa dilakukan Cici dan teman-temannya. Pertama, ***matikan lampu, TV, atau kipas angin saat sudah tidak digunakan*** *agar tidak menambah asap dari pembangkit listrik. Kedua,* ***rajin menanam dan merawat tanaman di halaman rumah****, karena daun-daun hijau yang segar adalah teman terbaik yang bertugas 'menyejukkan' selimut Bumi kembali. Cici dan teman-temannya pun tersenyum lega dan bersemangat untuk memulainya hari ini!*

Catatan: hasil dari AI ini bisa berbeda-beda, bahkan walaupun sama-sama pakai Gemini.

Jangan Takut Salah

AI tidak akan pernah rusak atau marah jika Anda salah menulis perintah. Jika hasil pertama kurang memuaskan, cukup ketik koreksi seperti *"bahasanya terlalu sulit, buat versi lebih sederhana"* — anggap ini proses belajar bersama asisten magang paling sabar di dunia.

⚡ RINGKASAN BAB

- Prompting bukan sekadar mencari di Google, melainkan seni memberikan instruksi spesifik kepada AI sebagai asisten pribadi.
- Formula CRAFT (Context, Role, Audience, Format, Task) adalah kunci menyusun perintah berkualitas tinggi.
- Menggunakan CRAFT menghindarkan kita dari hasil AI yang generik, membosankan, dan tidak sesuai konteks lokal.

BAB 4

Amunisi Persiapan Mengajar (Plan & Prep)

⚡ Ringkasan Cepat Bab

- **Tujuan:** Mempercepat pembuatan RPP, bahan bacaan berdiferensiasi, serta media visual pembelajaran terintegrasi.
- **Kapan dipakai:** Saat menyiapkan materi mengajar mingguan untuk berbagai jenjang (termasuk PAUD, TK/RA, dan Madrasah).
- **Hasil yang didapat:** RPP interaktif, dongeng sensorik PAUD, bahan ajar berlabel madrasah, dan outline multimedia kilat.
- **Cocok untuk jenjang:** PAUD, TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA.

Untuk membaca selengkapnya ebook ini, bisa dibeli di Google Play Book dan Lynk.id sebagai berikut:

https://play.google.com/store/books/details

?id=Bgr4EQAAQBAJ

https://gurucyborg.isparmo.com

bahasa yang tepat tentang teknologi ini. ”

Ribuan guru di kantor guru yang sama seperti Anda pernah menutup laptop pukul 11 malam sambil bertanya-tanya apakah AI akan mengambil alih profesi yang mereka cintai. **Guru Cyborg** ditulis untuk menjawab kecemasan itu bukan dengan teori rumit, melainkan dengan bahasa kantor guru: kalkulator, resep dapur, mahasiswa magang, lampu lalu lintas.

Di dalam buku ini, Anda akan menemukan **11 bab** yang tersusun seperti tangga, bukan tebing — mulai dari membongkar mitos AI, menguasai formula prompt CRAFT, hingga lebih dari **40 prompt** siap salin-tempel untuk RPP, soal ujian, feedback siswa, proyek kreatif, sampai **rencana aksi 7 hari** untuk mempraktelkannya mulai hari Senin ini.

Setiap prompt telah diberi **label jenjang (PAUD/TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA)** dan disusun dalam format yang tinggal Anda salin dan tempel langsung ke ChatGPT, Gemini, atau Claude — tanpa perlu menyusun kalimat dari nol.

Teristimewa untuk edisi perluasan ini, buku ini menyajikan panduan integrasi teknologi multimedia terbaru via **Gemini Notebook (pembaruan resmi 16 Juli 2026,,** aktivitas stimulasi sensorik anak usia dini **(PAUD/TK/RA)**, dan penyusunan modul ajar kekhasan madrasah berbasis **KMA No. 450 Tahun 2024.**

Guru Cyborg bukan buku tentang teknologi. Buku ini tentang bagaimana melepaskan diri dari beban administratif yang melelahkan, agar Anda punya lebih banyak waktu untuk hal yang benar-benar penting: menatap mata seorang anak dan meyakinkannya bahwa ia berharga.

Selamat menjadi **Guru Cyborg** — dan selamat menjadi Komandan Kelas Anda sendiri.

— ISPARMO

11 BAB BERSTRUKTUR TANGGA

40+ PROMPT SIAP SALIN-TEMPEL

LABEL JENJANG PAUD/TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA

RENCANA AKSI 7 HARI

PRAKTIS LANGSUNG DAPAT HASIL

SERI LITERASI AI UNTUK PENDIDIK

PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENDIDIK INDONESIA

ISBN 000-000-000-0000-0